

PENGARUH GAME CLASH OF CHAMPIONS TERHADAP EFEKTIVITAS EVALUASI PEMBELAJARAN PAI MENGENAI ULAMA INDONESIA

Ahmad Fakhri¹ Arif Hamzah²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka Jakarta, Indonesia

Email : ahmad.fakhri@uhamka.ac.id¹, arifhamzahar@gmail.com²

Received: March 2026

Accepted: March 2026

Published: April 2026

Abstract :

This study aims to determine the effectiveness of the Clash of Champions game as an evaluation method in Islamic Religious Education learning on the topic of Indonesian ulama. This research used a quantitative approach with an experimental method employing a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 27 students of class XI-G at SMA Negeri 74 Jakarta. Data were collected through pretest and posttest instruments and analyzed using descriptive statistics, normality tests, N-Gain tests, and paired sample t-tests with the assistance of IBM SPSS software. The results showed that the average pretest score was 52.22 while the average posttest score increased to 75.74. The N-Gain value obtained was 0.51 which falls into the moderately effective category. The paired sample t-test analysis showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between pretest and posttest results. These findings indicate that the Clash of Champions game is effective as an alternative evaluation method to improve students' learning outcomes and engagement in Islamic Religious Education learning.

Keywords : Learning Evaluation; Islamic Religious Education; Indonesian Ulama; Game-Based Learning

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan game Clash of Champions sebagai evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi ulama Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 27 peserta didik kelas XI-G SMA Negeri 74 Jakarta. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji N-Gain, serta uji hipotesis menggunakan paired sample t-test dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 52,22 dan meningkat pada posttest menjadi 75,74. Nilai N-Gain sebesar 0,51 menunjukkan kategori cukup efektif. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, penggunaan game Clash of Champions efektif digunakan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran; Pendidikan Agama Islam; Ulama Indonesia; Pembelajaran Berbasis Game

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan strategis dalam membentuk karakter peserta didik. Melalui pembelajaran PAI dan BP, peserta didik dibimbing untuk

menumbuhkan rasa cinta kepada Allah Swt., melaksanakan ibadah secara konsisten, serta memiliki akhlak yang mulia dalam kehidupan sehari-hari (Permana & Fadriati, 2023). Namun, fenomena kelelahan dan kebosanan dalam proses pembelajaran masih menjadi permasalahan yang cukup signifikan di kalangan peserta didik. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 74 Jakarta, ditemukan bahwa lebih dari 60% siswa kelas XI menyatakan bahwa pelaksanaan ujian tulis menimbulkan rasa lelah serta kebosanan. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, termasuk rendahnya minat untuk terlibat dalam aktivitas belajar yang bersifat interaktif.

Dalam proses pembelajaran, pendidik perlu menggunakan metode dan media yang tepat agar materi dapat tersampaikan secara efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan metode dan media yang bervariasi akan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Fedrianto, Sari, & Ni'matullah, 2025).

Selain itu, dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, diperlukan pendekatan yang beragam, tidak hanya terbatas pada bentuk ujian tertulis. Evaluasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti observasi, wawancara, penugasan, maupun kegiatan praktis yang mencerminkan pemahaman dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh. Dalam (Wardanti & Mawardi, 2022) mengatakan evaluasi berkaitan dengan pengukuran dan penilaian, meskipun sebenarnya memiliki arti yang berbeda namun saling berkaitan, akan tetapi belum mencakup keseluruhan makna evaluasi.

Evaluasi pembelajaran bukan hanya penilaian belajar, tetapi juga proses - proses yang dilalui dalam keseluruhan proses pembelajaran, pelaksanaan evaluasi pembelajaran seringkali siswa menganggap beban dan membosankan, salah satu penyebabnya adalah model dan bentuk kuis yang digunakan terlalu monoton (M, Putriwanti, & Kasmawati, 2025). Tantangan seorang guru adalah menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan agar pada saat proses pembelajaran berlangsung mampu memitigasi peserta didik yang kurang melibatkan diri secara aktif dan cenderung pasif (Fitrianti & Hidayati, 2025).

Dalam beberapa penelitian terdahulu, para peneliti mengemukakan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, pendekatan ini juga dinilai mampu mempercepat pemahaman konsep

serta meningkatkan capaian hasil belajar secara lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Misalnya, penelitian (Rahmanto, Bunyamin, & Noviyanti, 2023) membuktikan bahwa Educandy efektif digunakan sebagai media evaluasi di sekolah dasar, sedangkan penelitian lain menunjukkan bahwa Quizziz mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran interaktif (Najla Nadhifa, 2024).

Selain itu, (Oktavia, Salamah, & Adnan, 2025) meneliti dampak tayangan Clash of Champions Ruangguru terhadap minat melanjutkan pendidikan, dan (Faisal, Fitri, Arifin, Rahman, & Muchlis, 2026) menyoroti pengaruh program Clash of Champions terhadap minat belajar siswa SMA. Namun, penelitian-penelitian tersebut lebih menekankan pada aspek motivasi belajar atau minat melanjutkan pendidikan, bukan pada efektivitas evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan isu yang diidentifikasi peneliti melakukan inovasi untuk evaluasi pembelajaran yaitu dengan menggunakan teknik game yang akan diterapkan dalam pembelajaran PAI dan BP materi ulama Indonesia. Gap penelitian ini penting ditegaskan, bahwa belum ada kajian yang secara langsung meneliti penggunaan Clash of Champions dalam konteks evaluasi PAI, khususnya pada materi ulama Indonesia. Padahal, game ini memiliki mekanisme kompetisi yang unik, diadaptasi dari program Ruangguru, dan berpotensi meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam evaluasi pembelajaran (Oktavia et al., 2025). Ruangguru merupakan sebuah platform belajar online di Indonesia, game ini menggunakan mekanisme kompetisi antar siswa untuk menjawab soal-soal yang berkaitan dengan pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji pengaruh penggunaan game Clash of Champions terhadap efektivitas evaluasi pembelajaran PAI pada materi ulama Indonesia. Penelitian ini tidak hanya menambah variasi metode evaluasi, tetapi juga memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menghadirkan evaluasi yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, desain penelitian yang digunakan yaitu One Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu pretest (tes awal) dan diakhir pembelajaran sampel diberikan posttest (tes akhir). Dengan tujuan mengetahui efektivitas penggunaan game clash of champions sebagai evaluasi pembelajaran PAI dan BP materi

ulama Indonesia kelas XI SMA Negeri 74 Jakarta. Adapun desain eksperimen One Group Pretest-Posttest dapat digambarkan pada tabel berikut:

Table. 1 Desain Penelitian

O ¹	X	O ²
Pretest	Treatment	Posttest

Sumber: (*Hasil Perbandingan Pre Test Dan Post Test Kelas P1, n.d.*)

Keterangan:

O1 : Nilai Pre-test (sebelum diberi perlakuan)

X : Treatment (perlakuan) yang diberikan

O2 : Nilai Post-test (setelah diberi perlakuan)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap konsep ulama Indonesia dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP). Untuk mengukur perubahan pemahaman tersebut, digunakan dua jenis tes, yaitu:

1. Pretest – diberikan sebelum peserta didik memperoleh pembelajaran mengenai ulama Indonesia, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal mereka (Adri, Muhammadiyah, & Barat, 2020).
2. Posttest – diberikan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dan memperoleh perlakuan (treatment) dari guru terkait materi ulama Indonesia, dengan tujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah proses pembelajaran berlangsung (Adri et al., 2020).

Perbandingan hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui efektivitas evaluasi pembelajaran yang diberikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ulama Indonesia.

Tes ini bertujuan untuk memperoleh data awal mengenai tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Selanjutnya, peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan game clash of champions sebagai media pembelajaran inovatif yang diharapkan dapat meningkatkan minat serta pemahaman mereka terhadap materi ulama Indonesia (Faisal et al., 2026).

Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, dilakukan posttest untuk memperoleh data akhir mengenai peningkatan pemahaman siswa setelah mendapatkan perlakuan (treatment) melalui penggunaan game tersebut. Sebelum pelaksanaan pretest, dilakukan beberapa tahap uji coba instrumen untuk memastikan bahwa alat tes yang digunakan memiliki validitas dan reliabilitas yang baik, sehingga dapat menghasilkan data yang akurat dan dapat

dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Yusup, 2018).

Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian (baik berupa kuesioner maupun alat ukur lainnya) mampu mengukur apa yang seharusnya diukur (Subhaktiyasa, 2024). Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS. Butir soal yang valid atau sah apabila mempunyai r -hitung $>$ r -tabel pada taraf signifikan 5% dengan $N = 27$ (N = jumlah responden uji coba), instrument dikatakan valid apabila r -hitung $>$ r -tabel (0,381). Hal ini menunjukkan bahwa butir pernyataan tersebut memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Table. 2 Hasil Uji Validitas

Statistik	
Jumlah Soal	20
N (Jumlah responden uji coba)	27
Soal Valid	1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 20
Jumlah	14

Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan konsep yang menekankan pada konsistensi dan keandalan suatu instrumen dalam menghasilkan data yang bebas dari kesalahan pengukuran. Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar dapat dipercaya serta menunjukkan ketangguhan instrumen dalam berbagai kondisi. Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil yang stabil meskipun digunakan berulang kali dalam situasi yang sama (Amanda, Yanuar, & Devianto, 2019).

Interpretasi nilai koefisien Cronbach's Alpha adalah sebagai berikut: $\alpha > 0,90$: menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas sangat tinggi (excellent), sehingga dapat dikatakan sangat konsisten. $0,70 \leq \alpha \leq 0,90$: menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas tinggi (good reliability) dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian. $0,50 \leq \alpha < 0,70$: menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas sedang (moderate reliability) (Vol, Gedung, Man, & Maluku, 2021).

Table. 3 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,663	20

Kesimpulan: Sedang

Reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan hasil sebesar 0,663 untuk 20 butir soal. Nilai ini berada pada kategori sedang (moderate reliability). Artinya, instrumen memiliki konsistensi yang cukup baik, meskipun belum mencapai tingkat reliabilitas tinggi. Dengan demikian, instrumen dapat digunakan dalam penelitian, namun tetap perlu kehati-hatian dalam interpretasi hasil.

Setelah seluruh data dari para responden terkumpul secara lengkap, peneliti melanjutkan tahap analisis data. Sebelum melaksanakan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis guna memastikan bahwa data yang digunakan memenuhi asumsi-asumsi statistik yang diperlukan. Uji prasyarat yang dilakukan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji N-Gain. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, karena distribusi yang normal menjadi dasar penting bagi penggunaan uji statistik parametrik seperti t-test (Agus, 2018).

Setelah semua uji prasyarat terpenuhi, peneliti melanjutkan ke tahap uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test atau uji t berpasangan, karena data yang digunakan berasal dari satu kelompok subjek yang sama, yakni sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Putri, Ahman, Hilmia, Almaliyah, & Permana, 2023). Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini didasarkan pada nilai signifikansi (sig. (2-tailed)), di mana jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan (Budaya, Hasanuddin, Fadila, & Agussalim, 2025).

Dengan demikian, proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis dan terarah, mulai dari pengujian asumsi dasar hingga pengujian hipotesis, sehingga hasil yang diperoleh dapat dinyatakan valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 74 Jakarta yang berlokasi di Jl. Darma Putra XI No.10, RT.10/RW.7, Kby. Lama Sel., Kec. Kebayoran Lama, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12240 pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 74 Jakarta. Penentuan sampel penelitian dilakukan dengan

menggunakan teknik purposive sampling. Teknik Ini dipilih karena peneliti menetapkan kriteria tertentu dalam pemilihan sampel yang dianggap sesuai dan relevan dengan penelitian (Andriani, Maritasari, Laela, & Husnadia, 2025).

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, sampel penelitian berjumlah 27 peserta didik kelas XI-G yang ditetapkan sebagai kelas eksperimen, menggunakan 20 butir soal essay. Sampel tersebut digunakan untuk menguji efektivitas penerapan metode pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian.

Table. 4 Hasil Analisis Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test		27	40	65	52,22 7,382
Post Test		27	60	90	75,74 8,401
Valid N (listwise)	27				

Analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan skor yang cukup besar antara pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode evaluasi berbasis permainan Clash of Champions memberikan dampak positif terhadap capaian belajar siswa. Sebelum intervensi, sebagian besar siswa berada pada kategori “cukup”, namun setelah perlakuan terjadi peningkatan ke kategori “baik”. Perubahan ini merefleksikan adanya penguatan aspek kognitif yang signifikan, ditandai dengan peningkatan skor pada tes akhir.

Peningkatan capaian tersebut dapat dijelaskan melalui integrasi elemen kompetitif dalam proses evaluasi. Kompetisi yang terstruktur mendorong siswa untuk lebih bersemangat, fokus, dan berusaha mencapai standar ketuntasan yang lebih tinggi dibandingkan sebelum intervensi dilakukan. Dengan demikian, metode ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik sekaligus memperkuat pemahaman konsep secara substansial. Peningkatan ini tidak hanya sekadar kenaikan angka, tetapi merepresentasikan pergeseran kognitif di mana mekanisme kompetisi sehat dalam game memicu siswa untuk melakukan recall informasi lebih cepat. Secara pedagogis, N-Gain sebesar 0,51 menunjukkan bahwa intervensi ini mampu menjembatani gap pengetahuan awal siswa dengan standar ketuntasan melalui lingkungan belajar yang rendah tekanan (*low-stress environment*). Hal ini memperlihatkan bahwa perlakuan berupa evaluasi berbasis game memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji hipotesis, langkah awal yang perlu dilakukan adalah memeriksa distribusi data untuk memastikan apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak proses ini disebut uji normalitas (Wara, Adziima, Nasrudin, & Pratama, 2025). Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,05. Apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal (Sianturi, 2025).

Table. 5 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre Test	,137	27	,200*	,939	27	,114
Post Test	,165	27	,058	,949	27	,201

Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Hasil menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi 0,114 dan posttest 0,201, keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan uji parametrik. Normalitas ini memperkuat validitas analisis lanjutan, sehingga kesimpulan yang diambil dari uji hipotesis dapat dipercaya.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah varians atau keragaman data dari beberapa kelompok adalah sama (homogen) atau tidak. Uji ini biasanya dilakukan sebagai syarat sebelum melakukan analisis statistik parametrik seperti uji t atau ANOVA. Hasil uji dinyatakan valid apabila menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka varians antar kelompok dianggap homogen sehingga analisis dapat dilanjutkan (Usmadi, 2020).

Table. 6 Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pretest Posttest	Based on Mean	.142	1	52	.708
	Based on Median	.070	1	52	.793
	Based on Median and with adjusted df	.070	1	51.153	.793
	Based on trimmed mean	.156	1	52	.694

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,708, yang berarti lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data penelitian memiliki variansi yang homogen. Dengan terpenuhinya uji normalitas dan uji homogenitas, maka analisis dapat dilanjutkan pada tahap pengujian hipotesis menggunakan uji parametrik.

Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam materi ulama Indonesia, peserta didik kelas XI-G setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini diambil dari nilai pretest dan posttest yang didapatkan oleh peserta didik.

Table. 7 Hasil Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	27	0	1	,51	,112
Valid N (listwise)	27				

Analisis efektivitas pembelajaran N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,51 atau 51%, dengan kategori cukup efektif. Simpangan baku sebesar 0,112 menunjukkan variasi peningkatan antarsiswa relatif moderat. Artinya, sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman, meskipun terdapat perbedaan tingkat pencapaian antarindividu. Hasil analisis menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara capaian awal siswa dengan hasil setelah perlakuan. Peningkatan skor rata-rata dari 52,22 menjadi 75,74 mencerminkan adanya perkembangan pemahaman yang konsisten pada materi ulama Indonesia melalui integrasi elemen permainan dalam evaluasi.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis, data diketahui berdistribusi normal dan menunjukkan tingkat efektivitas yang baik. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh penggunaan game clash of champions sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Ulama Indonesia. Uji hipotesis ini dilakukan menggunakan uji-t sampel berpasangan (paired sample t-test) dengan tingkat signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$). Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 29 untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan objektif.

Table. 8 Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-23,519	2,709	,521	-24,590	-22,447	-45,119	26	,000

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan t hitung sebesar $-45,119$ dan derajat kebebasan (df) = 26. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan kata lain, perlakuan yang diberikan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan rata-rata sebesar 23,519 poin memperlihatkan efek yang sangat besar dan konsisten pada hampir seluruh siswa.

Penelitian ini membahas penggunaan game clash of champions sebagai evaluasi pembelajaran PAI materi ulama Indonesia kelas XI sekolah menengah atas. Evaluasi pembelajaran menggunakan game clash of champions mengadopsi dari lomba cerdas cermat yang dapat menjadikan evaluasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif (Terhadap, Berpikir, & Siswa, 2023). Berikut merupakan alur penerapan evaluasi pembelajaran menggunakan game clash of champions yang dilakukan oleh peneliti, langkah yang dapat dilakukan guru dalam menerapkan metode cerdas cermat dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Guru merancang materi pembelajaran yang akan disampaikan dalam jangka waktu tertentu, agar siswa memiliki bekal pengetahuan yang cukup sebelum pelaksanaan kegiatan evaluasi.
2. Guru menjelaskan materi pembelajaran secara garis besar yang sudah ditentukan capaian pembelajaran materi ulama Indonesia.
3. Guru mengarahkan siswa untuk mereview materi yang akan dijadikan bahas pembelajaran evaluasi menggunakan game clash of champions.
4. Guru telah membuat pertanyaan berdasarkan cakupan materi yang telah dipelajari.
5. Guru menjelaskan mekanisme pelaksanaan evaluasi pembelajaran game clash of champions, peraturan permainan, dan membentuk kelompok.
6. Pelaksanaan pembelajaran evaluasi dengan penggunaan game clash of champions.

Mekanisme cerdas cermat dalam evaluasi ini menerapkan prinsip Game-Based Learning (GBL) yang mengedepankan umpan balik instan. Berbeda dengan ujian tulis konvensional yang sering memicu kecemasan (*test anxiety*), aktivitas ini meningkatkan keterlibatan siswa (*student engagement*) melalui elemen interaktif dan kolaborasi kelompok, yang menurut teori motivasi intrinsik, dapat memperkuat retensi memori jangka panjang terhadap figur ulama Indonesia.

Dalam proses pembelajaran evaluasi pembelajaran merupakan sebuah tahapan yang harus dilakukan untuk mengetahui sejauh mana materi pembelajaran dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik. Hasil belajar selalu dipandang sebagai perwujudan nilai yang diperoleh siswa dalam pembelajaran atau perubahan tingkah laku dari belum mampu atau tidak mampu menjadi mampu (Pratiwi, 2017).

Penggunaan game clash of champions dalam evaluasi pembelajaran PAI dan BP membuat siswa lebih aktif, tidak membosankan, dan evaluasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pembelajaran menggunakan game clash of champions dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik, peserta didik yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran baik individual ataupun kelompok yang terjadi selama permainan berlangsung dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis, mengidentifikasi dan memutuskan suatu tindakan. Selain itu game clash of champions yang diterapkan sebagai evaluasi pembelajaran ini memuaskan bagi siswa, peserta didik mampu merekam atau mengingat kembali pengalaman belajar melalui game ini.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik, diperlukan kehati-hatian dalam menafsirkan temuan tersebut. Hal ini disebabkan oleh adanya beberapa faktor yang berpotensi memengaruhi objektivitas data. Penelitian ini menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest, yang secara metodologis memiliki kelemahan inheren. Salah satu kelemahan utama dari desain ini adalah adanya *testing effect* atau efek pengulangan tes. Efek ini terjadi ketika peserta didik telah memperoleh paparan terhadap instrumen pada saat pretest, sehingga pada pelaksanaan posttest mereka memiliki keuntungan berupa familiaritas terhadap materi maupun bentuk soal.

Selain itu, terdapat potensi munculnya efek Hawthorne dalam penelitian ini, yaitu kondisi di mana peserta didik menunjukkan peningkatan keterlibatan

dan antusiasme bukan semata-mata akibat efektivitas intervensi pembelajaran, melainkan karena kesadaran mereka sedang menjadi subjek penelitian. Hal ini semakin diperkuat dengan penggunaan metode pembelajaran yang bersifat inovatif dan sedang populer, yaitu Clash of Champions, sehingga dapat memicu peningkatan motivasi belajar secara situasional. Lebih lanjut, nilai N-Gain sebesar 0,51 yang berada pada kategori “cukup efektif” mengindikasikan bahwa intervensi pembelajaran yang diterapkan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar, namun belum mencapai tingkat optimal.

Kondisi ini menunjukkan adanya variabel lain yang turut memengaruhi hasil penelitian, seperti perbedaan tingkat pemahaman keagamaan antar peserta didik serta variasi motivasi intrinsik yang dimiliki masing-masing individu. Selain itu, faktor-faktor eksternal yang tidak dikontrol secara ketat dalam desain penelitian, seperti aktivitas belajar di luar kelas dan perkembangan kognitif peserta didik di luar intervensi, juga berpotensi memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, temuan dalam penelitian ini tidak dapat sepenuhnya diatribusikan sebagai akibat langsung dari penerapan metode pembelajaran yang digunakan, melainkan merupakan hasil dari interaksi berbagai faktor yang saling memengaruhi.

Temuan ini memperkuat penelitian Najla Nadhifa (2024) yang mengonfirmasi bahwa elemen kompetisi dalam Clash of Champions efektif meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Namun, terdapat perbedaan signifikan dalam fokus penelitian; jika penelitian sebelumnya lebih menekankan pada motivasi belajar secara umum, penelitian ini secara spesifik membuktikan efektivitasnya dalam ranah evaluasi kognitif PAI materi ulama Indonesia. Serupa dengan efektivitas media Educandy dan Quizizz yang ditemukan oleh Rahmanto dkk. (2023), penggunaan game ini memberikan hasil positif bagi hasil belajar. Perbedaannya, mekanisme kelompok dalam adaptasi Clash of Champions di penelitian ini memberikan nilai tambah pada aspek kolaborasi sosial yang tidak ditemukan pada media evaluasi mandiri seperti Quizizz.

Dengan demikian, peningkatan skor yang diperoleh pada posttest tidak sepenuhnya dapat diatribusikan pada efektivitas intervensi yang diberikan, dalam hal ini penggunaan media permainan (game). Sebaliknya, peningkatan tersebut juga dapat dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya dalam mengerjakan instrumen pretest. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu diinterpretasikan secara kritis dengan mempertimbangkan potensi bias tersebut. Setelah melakukan penelitian di SMA Negeri 74 Jakarta terlihat

bagaimana evaluasi pembelajaran sangat diperlukan dalam mengukur hasil belajar siswa. Dimulai dari siswa yang pasif pada saat proses pembelajaran, Ketika evaluasi pembelajaran menggunakan teknik game clash of champions siswa sudah berani untuk berkontribusi aktif untuk menjawab pertanyaan dan berdiskusi dengan kelompoknya. Menurut (Suardi, 2020) evaluasi berbasis game, peserta didik akan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka untuk membuat rencana, bertindak cepat, dan menyesuaikan diri dengan keadaan yang berubah. Selain itu penggunaan game clash champions dalam evaluasi pembelajaran meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Motivasi dalam pengajaran merujuk pada motivasi internal atau eksternal yang mendorong guru untuk antusias dalam proses mengajar, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Konsep ini mencakup faktor intrinsik seperti gairah terhadap pendidikan dan faktor ekstrinsik seperti pengakuan atau dukungan institusi (Wang, 2025).

Hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa guru PAI tidak lagi sekadar berperan sebagai penguji pasif, melainkan dituntut menjadi perancang lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan digital dan kultur populer siswa integrasi elemen permainan dalam evaluasi menunjukkan indikasi efektivitas dalam meningkatkan keterlibatan serta mengurangi kebosanan pada ujian tulis konvensional, sehingga kurikulum PAI perlu melakukan diversifikasi instrumen penilaian yang tidak hanya berorientasi pada capaian kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta bermakna. Penemuan ini juga didukung oleh beberapa penelitian mengenai penggunaan educandy sebagai game evaluasi pembelajaran, penggunaan Quizziz sebagai alat evaluasi pembelajaran yang menyatakan bahwa game tersebut efektif digunakan dan meningkatkan hasil belajar siswa (Rahmanto et al., 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan game Clash of Champions sebagai evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi ulama Indonesia memberikan indikasi efektivitas. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari pretest sebesar 52,22 menjadi 75,74 pada posttest. Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,51 yang termasuk kategori cukup efektif. Selain itu, hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat

perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti Clash of Champions, berpotensi menjadi alternatif strategi evaluasi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang mengkaji penggunaan media permainan edukatif lainnya, seperti Quizizz dan Educandy.

Penelitian ini masih punya beberapa kekurangan, ya. Pertama, cara penelitiannya cuma pakai satu kelompok saja (tidak ada kelompok pembandingan), jadi hasilnya belum bisa dibandingkan dengan cara lain secara langsung. Kedua, jumlah siswanya masih sedikit, cuma 27 orang dari kelas XI-G SMA Negeri 74 Jakarta. Jadi, hasilnya belum tentu bisa mewakili banyak siswa di tempat lain.

Karena itu, penelitian selanjutnya perlu dibuat lebih baik, misalnya dengan menambahkan kelompok pembandingan dan melibatkan lebih banyak siswa. Dengan begitu, hasilnya bisa lebih kuat untuk membuktikan apakah game Clash of Champions benar-benar efektif untuk evaluasi pembelajaran PAI.

Dengan demikian, game Clash of Champions dapat digunakan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, R. F., Muhammadiyah, U., & Barat, S. (2020). *Pengaruh Pre-Test Terhadap Tingkat Pemahaman*. *Xiv(01)*, 81–85.
- Agus, H. (2018). *Pengaruh Rasa Kedisiplinan Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. *1(2)*, 191–201.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas Dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika Unand*, *8(1)*, 179–188. <https://doi.org/10.25077/Jmu.8.1.179-188.2019>
- Andriani, D., Maritasari, D. B., Laela, I., & Husnadia, S. (2025). *Pemilihan Teknik Sampling Yang Tepat Dalam Penelitian Kualitatif: Literature Review Memecahkan Masalah Melalui Pengumpulan, Pengolahan, Analisis Data, Dan Penarikan Menguji Hipotesis, Seringkali Berfokus Pada Generalisasi Temuan Ke Populasi Yang Lebih Besar. Kualitatif Adalah Purposive Sampling Dan Snowball Sampling. Purposive Sampling Dilakukan Penelitian, Memastikan Bahwa Setiap Partisipan Memiliki Informasi Yang Kaya Dan Relevan Menjadikannya Pilihan Utama. Dengan Memahami Perbedaan Esensial Antara Populasi Dan Serta Menguasai Berbagai Teknik Sampling Yang Relevan, Peneliti Dapat Menentukan Strategi Pemilihan Sampel Yang Paling Tepat. Artikel Ini Bertujuan Membekali Pembaca Dengan Pemahaman Konseptual Dan Keterampilan Praktis Dalam Merancang Teknik Sampling Yang Efektif Guna Mengungkap Makna Mendalam Dari*

- Fenomena Yang Diteliti*. 6(4), 6238–6247.
- Budaya, F. I., Hasanuddin, U., Fadila, N., & Agussalim, A. (2025). *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*. 05(01).
- Faisal, R. A., Fitri, D., Arifin, A., Rahman, B., & Muchlis, M. (2026). Pengaruh Program Clash Of Champions Ruangguru Terhadap Minat Belajar Siswa Sma. *Network Media*, 9(1), 256–266. <https://doi.org/10.46576/Jnm.V9i1.7858>
- Fedrianto, A., Sari, Y. I., & Ni' matullah, O. F. (2025). Pengaruh Metode Mengajar, Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 1 Plemahan. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips*, 19(2), 91–98. <https://doi.org/10.21067/Jppi.V19i2.11870>
- Fitrianti, F., & Hidayati, N. (2025). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Di Kelas. *Damhil Education Journal*, 5(1), 64. <https://doi.org/10.37905/Dej.V5i1.2788>
- Hasil Perbandingan Pre Test Dan Post Test Kelas P1*. (N.D.). Universitas Muhammadiyah Ponorogo. <https://doi.org/10.24269/Jkt.V6i2.1311.S378>
- M, A. R., Putriwanti, & Kasmawati. (2025). Peran Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3410–3415. <https://doi.org/10.31004/Jerkin.V3i4.1029>
- Oktavia, N., Salamah, U., & Adnan, I. Z. (2025). Dampak Menonton Tayangan Clash Of Champions Ruangguru Terhadap Minat Melanjutkan Pendidikan Ke Perguruan Tinggi Di Kabupaten Karawang. *Ranah Research : Journal Of Multidisciplinary Research And Development*, 8(1), 875–884. <https://doi.org/10.38035/Rrj.V8i1.1929>
- Permana, D. Y., & Fadriati, F. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Integratif Di Sekolah. *Social Science Academic*, 1(2), 665–672. <https://doi.org/10.37680/Ssa.V1i2.4259>
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. *Pujangga*, 1(2), 31. <https://doi.org/10.47313/Pujangga.V1i2.320>
- Putri, A. D., Ahman, A., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1978–1987. <https://doi.org/10.46306/Lb.V4i3.527>
- Rahmanto, M. A., Bunyamin, B., & Noviyanti, K. (2023). Pelatihan Penggunaan Educandy Sebagai Game Edukatif Di Sd Muhammadiyah 08 Plus Jakarta Timur. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 6(1), 39–46. <https://doi.org/10.33330/Jurdimas.V6i1.1557>
- Sianturi, R. (2025). Uji Normalitas Sebagai Syarat Pengujian Hipotesis. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 11(1), 1–14. <https://doi.org/10.36987/Jpms.V11i1.7091>
- Suardi, S. (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Kemampuan Dalam Berpikir Kritis, Kreatif Dan Bekerjasama Peserta Didik Kelas Viia Smp Negeri 4 Sibulue. *Jurnal Sains Dan Pendidikan*

- Fisika*, 16(2), 135. <https://doi.org/10.35580/jspf.v16i2.12557>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal Of Education Research*, 5(4), 5599–5609. <https://doi.org/10.37985/je.v5i4.1747>
- Terhadap, T. C. T., Berpikir, K., & Siswa, K. (2023). *Irfan Widyan Zulfahmi 1, Poppy Anggraeni 2, Aulia Akbar 3*. 2(2), 177–189.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Vol, J. S., Gedung, P., Man, A., & Maluku, T. (2021). *Jurnal Simetrik Vol 11, No. 1, Juni 2021*. 11(1), 432–439.
- Wang, W. (2025). *Exploring The Correlation Between Teacher Work Motivation And Engagement In Online Classes : The Mediating Role Of Job Satisfaction*.
- Wara, S. S. M., Adziima, A. F., Nasrudin, M., & Pratama, A. R. (2025). Evaluasi Kinerja Uji Normalitas Pada Ragam Distribusi Dan Ukuran Sampel. *Jurnal Diferensial*, 7(2), 172–183. <https://doi.org/10.35508/jd.v7i2.24042>
- Wardanti, T. S., & Mawardi, M. (2022). Evaluasi Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Lingkungan Menggunakan Model Charlotte Danielson. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5773–5782. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3440>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>